

Bowling ABC

Achsenrotation

Horizontalposition der Achse nach der Ballabgabe. Auf dem Weg zu den Pins verändert sich die Achsenrotation aufgrund von Reibung. Die Achse versucht stets, sich in die 0°-Position aufzurichten. Sobald der Ball diese Position erreicht hat, kann er keine Richtungsänderung mehr vollziehen.

A-Jugend

In dieser Klasse spielen Jugendliche von 15 bis 18 Jahren.

All the way

Ausdruck dafür, ab einem bestimmten Frame nur noch Strikes zu spielen.

Amerikanische Spielweise

Bei diesem System spielen zwei Teams auf einem Bahnenpaar mit Bahnenwechsel: Der Spieler wechselt nach jedem Frame die Bahn.

Anchor

Das ist der letzte Mann/Frau in einem Team-Wettkampf – üblicherweise der beste Spieler, der am wahrscheinlichsten einen Strike im Foundation Frame (neunter Frame) bzw. einen Strike Out erzielen kann. Die Bezeichnung entstand 1913, als ein Bowler namens Hans Arfspanger für das Anchor Brewing Team in Milwaukee (Wisconsin) spielte und als Fünfter 94mal hintereinander erfolgreich war.

Angenagelt

Ein Pin, der nach einem offensichtlichen Strikewurf trotzdem stehen bleibt.

Anwurf

Der erste Wurf in einem Frame.

Arbeitende Pins

Pins, die sich nach einem Wurf gegenseitig umstoßen, und nicht nur durch den Ball nach hinten weggeschlagen worden sind.

Baby-Split

Ein Split mit der Pin-Stellung 2-7 oder 3-10.

Back ends

Die letzten 5 bis 6 Fuß der Bahn inklusive des Pindecks.

Bench work

Gespräche oder Handlungen, die den Gegner nervös machen oder ablenken.

Bierframe

Ein Frame, bei dem es einem Mannschaftsmitglied als einzigem nicht gelingt, ein Strike zu spielen: In der Regel muss dieser dann eine Getränke-Runde bezahlen.

B-Jugend

Altersklasse von 10 bis 14 Jahren.

Blowout

Wenn alle bis auf einen Pin umgeworfen wurden.

CC

Ein 200er Spiel – cc steht für "century century" (double century).

C-Jugend

Altersklasse bei Jugendspielern bis 10 Jahre.

Channel

9 Inches breite Rinnen an beiden Seiten der Bahn, auch Ditch oder Gutter.

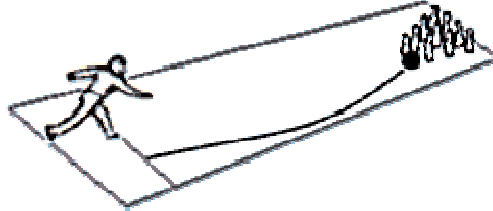
Clean Game

Spiel ohne Räumfehler, jeder Frame wurde mit Spare oder Strike abgeräumt.

Crawler

Ein Strike, bei dem der Headpin nicht getroffen wurde, sondern der 1er Pin in einem Domino-Effekt von den Pins 4 und 2 bzw. 6 und 3 zu Fall gebracht wird.

Curve Ball



Er wird mit einer leichten Linksdrehung durch Ring- und Mittelfinger, nachdem der Daumen sein Griffloch verlassen hat, erreicht.

Dime store

Split mit den Pins 5 und 10.

Double

2 Strikes hintereinander.

Durchgang

Jedes Bowlingspiel besteht aus zehn Durchgängen (Frames).

Early foundation

Ein Strike erst im achten Frame.

Eckpins

Die Pins 7 (links hinten) und 10 (rechts hinten).

Einlaufgasse

Die Stelle, an der der Ball seinen Weg durch die Pins beginnt.

Error

Ein verpasster Spare.

Fast eight

Ein guter Wurf, der trotzdem nur acht Pins abräumen konnte.

Fens Posts

Split mit den Pins 7 und 10 – kaum abzuräumen.

Field Goal

Wenn der Ball bei einem Split zwischen den Pins hindurch rollt.

Five Bagger

Fünf Strikes in Folge in einem Spiel.

Foul

Wurf, bei dem der Spieler die Foullinie überschritten hat.

Four Bagger

Vier Strikes in Folge in einem Spiel.

Game

Ein Spiel besteht aus 10 Frames (Feldern). Ein Frame besteht aus maximal zwei Würfeln, mit denen man alle zehn Pins umwerfen sollte. Nur im 10. Frame kann der Spieler mit dem Abräumen im 1. oder 2. Wurf einen oder zwei Zusatzwürfe bekommen, sodass er insgesamt drei Würfe in diesem letzten Frame hat. Wenn der Spieler es schafft, alle zehn Pins mit dem 1. Ball umzuwerfen, hat er einen Strike (X) gemacht. Hierfür erhält er 10 Punkte plus die Punkte der nächsten zwei Würfe. Im optimalen Fall sind diese zwei Würfe ebenfalls Strikes und er hat somit einen Turkey erzielt und bekommt in dem ersten Frame ($10 + 2 \times 10 = 30$) die volle Punktzahl 30 eingetragen. Hieraus ergibt sich das Maximalergebnis von zwölf Strikes (10 Frames x 30 Punkte) = 300 Punkte. Wenn nicht alle 10 Pins mit dem ersten Wurf umgefallen sind, hat der Spieler einen 2. Versuch, die restlichen Pins abzuräumen. Gelingt dies, so hat er einen Spare (/) erzielt, wofür er 10 Punkte plus die Punkte des nächsten Wurfes bekommt – maximal also 20 Pins, wenn er im nächsten Wurf ein Strike spielt. Wenn es dem Spieler nicht gelingt, die 10 Pins mit zwei Würfeln umzuwerfen, erhält er für jeden umgefallenen Pin einen Punkt.

Garbage hit

Wurf, der nicht die Strikegasse trifft, aber trotzdem alle Pins abräumt.

Goose egg

Ein Wurf, bei dem kein einziger Pin getroffen wurde.

Großmutter's Gebiss

Split mit den Pins 4-6-7-10 oder ein anderer der Big Five-Splits: Pinstellung sieht aus wie Mund mit fehlenden Zähnen.

Gutter Ball

Ein Ball, der die Bahn verläßt und in der Rinne weiterläuft.

Hausfrauengasse

Die falsche Einlaufgasse des Balls: beim Rechtshänder die linke Gasse, beim Linkshänder die rechte Gasse.

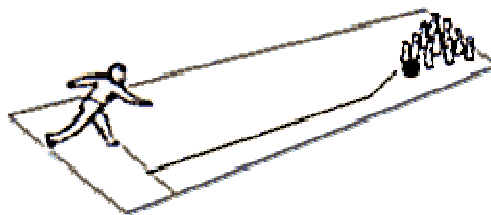
Headpin

Der vorderste (1er) Pin.

Hole

Ein Split, bei dem beide Pins in der selben Reihe stehen.

Hook Ball



Er wird mit einer Linksdrehung aus dem Handgelenk erzielt. Sobald der Daumen das Griffloch verlassen hat, geben die Finger der Kugel eine scharfe Drehung als Antrieb.

Inside

Spielposition in der Bahnmitte – im Gegensatz zu "outside".

In there

Ein Wurf, der die angepeilte Gasse optimal trifft.

Joker

Letzter Mann/Frau in einem Team-Wettkampf.

Junioren

Altersklasse der Bowlingspieler von 19 bis 23 Jahren.

Kickbacks

Wand auf beiden Seiten des Pindecks – häufig prallen Pins von dort zurück auf das Pindeck und "kicken" weitere Pins um.

Kingpin

Der 7-10 Split – kaum abzuräumen; Eine Kino-Komödie um ein hinterwäldlerisches Bowling-Jahrhundert-Talent, das ein glückloser Gauner auszutricksen versucht.

Kitty

Geld, das von Teammitgliedern für Gutters, niedrige Spiele, Strikes und anderes eingesammelt wird – zum Finanzieren von Feiern.

Leiste

Die Bowlingbahn hat 39 Leisten, die durch Punkte und Pfeile zur Orientierung markiert sind.

Lilly

Split mit den Pins 5-7-10.

Loft

Ein Ball, der erst durch die Luft fliegt, ehe er die Bahn berührt.

Love tap

"Liebeserklärung" eines umgeworfenen Pins, der von der Seitenwand zurückfällt und den letzten noch stehenden Pin umwirft.

Masking Panels

Fläche über den Pindecks – meist künstlerisch gestaltet.

Mixer

Bowlingball, der die Pins auf dem Pindeck kräftig durcheinander wirbelt.

Murphy

Split mit den Pins 2-7- oder 3-10.

Nasenzone

Der Bereich vor dem 1. Pin: Trifft man diesen "auf der Nase", ist ein Split sehr wahrscheinlich.

No-Tap

Spielart, bei der ein 9er-Anwurf als Strike gewertet wird, wenn er mit dem zweiten Wurf abgeräumt wird = 9er Strike-Turnier.

Nullpunkt

Der Punkt, an dem man den Anlauf beginnt.

Offener Frame

Ein Frame, bei dem mit zwei Würfeln nicht alle Pins abgeräumt wurden.

Open Bowler

Spieler, die keinem Verein angehören.

Outside

Spielposition am Rand der Bahn – im Gegensatz zu "inside".

Over

Beim Profi-Bowling wird ein Pinergebnis von 200 als "par" bezeichnet – die Anzahl der über 200 gespielten Pins heißen "over".

Par

Ein 200er Spiel im Profi-Bowling.

Perfektes Spiel

Endergebnis 300 Pins durch 12 Strikes in Folge.

Picket fence

Vier Pins in einer Reihe: 7-8-9-10, 1-3-6-10, 1-2-4-7

Poison ivy
Split mit den Pins 3-6-7 oder 2-4-10.

Quick eight
Ein guter Treffer, der trotzdem nur acht Pins abräumen konnte. Typischerweise bleiben bei Rechtshändern meist die Pins 4 und 7, bei Linkshändern die Pins 6 und 10 stehen.

Rap
Wenn ein Pin nach offensichtlich gelungenem Strikewurf trotzdem stehen bleibt.

Ratte
Ball, der sich in den rechts und links angebrachten Rinnen bewegt.

Rattenfänger
Vorrichtung die verhindert, dass der Ball in die Rille rollen kann – besonders beliebt bei Kindern.

Rentnergasse
Wenn der Ball den 1er Pin genau mittig auf die Nase trifft – wird meist ein Split.

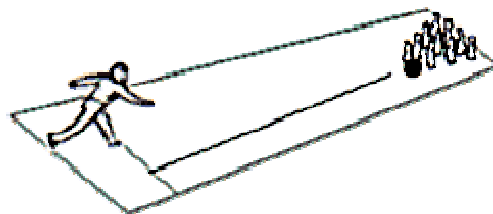
Sandbagger
Ein Bowler, der seinen Schnitt absichtlich niedrig hält, um bei einem Wettbewerb ein höheres Handicap zu bekommen, als ihm zustehen würde.

Sandwich Spiel
Da wechseln immer ein Strike und ein Spare ab – ergibt genau 200 Pins.

Schwiegermutter
Zwei unmittelbar hintereinander stehende Pins. Die Schwierigkeit ist, auch den hinteren Pin zu treffen und so abzuräumen.

Spare
Abräumen mit zwei Würfeln (der nächste Wurf wird zu diesen 10 Punkten dazugerechnet), im Frame wird ein "/" eingetragen.

Straight Ball



Das ist der Kugellauf für den Anfänger. Er geht direkt ins Ziel, wenn dabei die Pins 1-3 anvisiert werden – von Linkshändern die Pins 1-2.

Strike
Abräumen mit einem Wurf (die beiden nächsten Würfe werden zu diesen 10 Punkten dazugerechnet), im Frame wird ein "X" eingetragen.

Torpfosten
Die Pins 7 und 10.

Triplicate
Dreimal exakt das gleiche Pinergebnis hintereinander.

Turkey
Drei Strikes in Folge in einem Spiel.

uHu
Ein Spieler, der nach dem 10. Frame unter Hundert geworfen hat.

Under
Unter Profi-Bowlern ein Spielergebnis unter 200.

Venting
Kleine Fingerbohrung zur Entlüftung des Daumenlochs.

Wash-out
Ein Split, bei dem die inneren Pins "herausgewaschen" wurden – ein solcher ist nicht leicht zu räumen.

Wrap around
Wenn beim zweiten Wurf der getroffene 6er Pin den 10er Pin verfehlt und sozusagen um ihn herumfällt.

X
Zeichen für einen Strike.

Zero in
So nennt man den Pfeil auf der Bahn, über den der Ball gerollt ist und einen Strike erzielt hat.